MENSILE - ANNO V - N° 49

CBM 64

HIT PARADE

30 GIOCHI

FAST LOADING "BITURBO"

1 BALOON
2 DESTROYER
3 DRAGON
4 MOSAICO
5 MULTIPLY
6 KNICK AND KNOCK
7 CIUFF CIUFF
8 OCIO
9 GOAL
10 ROOMS
11 FLEXY
12 ROLLING
13 SPRING
14 THE DROID
15 THE BIG RACE
16 VECT
17 ELEKTRO RATS
18 FOLLOW
19 MAD
20 GUNSHIP
21 TEAM
22 ROCK
23 BOOM!
24 NUCLEAR
25 ACTION
26 MOSQUITO STARS
27 ERBE
28 THE MAN
29 G.P.L.R.
30 SMILZO E CICCIO

OGNI MESE NELLA TUA EDICOLA
NEW SPECIAL PLAYGAMES
MENSILE
CBM 64
SPECTRUM 48K
20 GIOCHI
FAST LOADING "BITURBO"
CBM
SPECTRUM
20 giochi
per il tuo computer

IL CORAGGIO È IL MIO MESTIERE

"Il coraggio è il mio mestiere" è una bellissima frase che può essere detta a testa alta dagli eroi che hanno ispirato alcuni dei giochi oggetto delle recensioni di questo mese. Infatti pieni di sacro coraggio e di sprezzo di ogni pericolo sono certo i commandos che hanno ispirato Operation Thunderbolt, così come pazzi eroi sono i collaudatori di Test Drive II o i piloti di Fighter Bomber. Noi, fortunati, ci limitiamo ai joystick e al rischio di... morire con un Game over.

HIT PARADE N. 49 - Periodico Mensile - Ottobre 1990 - Edizioni SIPE s.r.l. - via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III 70
Distribuzione per l'Italia: Messaggerie Periodici S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
Tel. 02-8467545 - Stampa Grafica 85 - Rodano Millepini (MI)

BALOON

Una favolosa mappa del tesoro è stata scoperta molto tempo fa sull'isola di Wan-ching-stoh e per molto tempo era stata nelle mani di un povero marinaio che non sapeva come raggiungere il luogo del tesoro. Ma una brutta sera nell'ostera dove era solito trascorrere le ore della notte, ubriaco, raccontò la sua storia del ritrovamento di questa mappa e del suo fantastico tesoro. A qualcuno venne quindi l'idea di rubargliela e raggiungere l'isola, ma altri ebbero la stessa iniziativa, ecco che quindi per impedire a tutti di raggiungere il loro scopo, un furbacchione ha separato in diversi pezzi questa mappa e li ha nascosti un po' ovunque nella regione. Aiuta il protagonista della nostra avventura a raccogliere tutti i pezzi della mappa, stando attento ai suoi avversari che tenteranno di ostacolarlo e alle nuvole mortali. Potrai però raccogliere i funghetti, utili per nutrirsi, e usare le bolle per eliminare i tuoi nemici.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

DESTROYER

Siamo nel bel mezzo della seconda guerra mondiale e tu impersoni un carrista alla guida di un bellissimo panzer. Dopo essere uscito dalla tua postazione di partenza devi avventurarti sul terreno dove si sta svolgendo la battaglia cercando di distruggere le postazioni di difesa anticarro e i carri armati nemici. Sulla tua strada incontrerai anche delle mine, che fortunatamente un congegno elettronico montato sul tuo carro, fa lampeggiare affinché ti siano visibili: cerca naturalmente di starci accuratamente alla larga, o salterai inesorabilmente in aria. Sembra un compito veramente semplice, ma provate a manovrare un carro armato, con la torretta che sembra girare dove vuole e poi ce lo racconterete, vi innervosirete senz'altro, ma alla fine le vostre abilità di manovrare avranno la meglio. Buona fortuna!

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

DRAGON

Siete un vorace essere mostruoso, ma tanto simpatico, al quale è stato rapito l'amico del cuore, un ragazzino che aveva conosciuto sulla Terra al momento del suo inaspettato arrivo e che gli aveva dimostrato affetto, sentimento che non sembravate conoscere, ma che vi ha fatto molto piacere. Il ragazzino è stato purtroppo rapito e voi avete deciso di andare a salvarlo. Potrete colpire con i pugni e persino con la coda e dovrete percorrere ben 13 livelli per raggiungere il vostro amico. Sul vostro cammino troverete schifezze di ogni genere: vermi giganti, samurai, spadaccini, diverti tipi di draghi, ma siamo certi che saprete sempre come cavarvela. L'unica cosa veramente importante è il livello di energia, che si abbassa rapidamente, ma potrete ripristinarlo cercando di afferrare i fiaschi delle vitamine che appaiono alla fine di ogni livello.

JOSTICK PORTA 2

O	sinistra
Q	sopra
P	destra
A	sotto
SPAZIO	fuoco
CONTROL	pausa

MOSAICO

Un gioco veramente emozionante che vi prenderà fin dal primo momento. Scopo della vostra missione consisterà nel posizionare i vari pezzettini che cadranno dall'alto verso il basso in modo da completare le varie righe, senza lasciare alcuno spazio. Ogni volta che una riga sarà completata questa scomparirà. Dovrete quindi fare molta attenzione e scegliere la strategia più adatta, perché non tutti i pezzi si possono sistemare a vostro piacimento, ma potrete trovarvi con degli spazi vuoti sui quali non dovrete fare cadere altri pezzi, o almeno sovrapporne il meno possibile, perché quando sparirà la riga sotto si apriranno dei varchi che vi permetteranno di riempire i buchi sottostanti. Ma dovrete mettervi seduti davanti al computer per meglio apprezzare il gioco e siamo certi che non ve ne staccherete più.
Buon divertimento

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
SPAZIO	musica no

MULTIPLY

Anche se questa è la nostra puntata estiva o a causa di qualche temporale rinfrescante o per merito delle vacanze avrete più tempo da trascorrere davanti al vostro video e senz'altro vorrete avere a disposizione il maggior numero di giochi, se possibile il più diversi possibile. Ecco quindi per voi questa rassegna di giochi semplici ma divertenti e appassionanti: tennis, football, squash (da soli contro il computer, contro un amico), squash in solitario e due divertenti giochi tipo il tennis, ma nel primo avrete a disposizione quattro racchette (una per ogni lato) che si muovono a coppie, mentre nel secondo dovrete far rimbalzare la vostra pallina contro gli asteroidi di diverse dimensioni. Tutti giochi che vi consentiranno di divertirvi e di accanirvi a fare il maggior punteggio possibile, per poter essere inseriti nella graduatoria del tabellone punti, per confrontare le vostre successive prestazioni.

JOYSTICK PORTA 1/2

FUOCO inizio gioco
RUN/STOP fine gioco
Q pausa sì/no

KNICK AND KNOCK

Il quartiere dove vivevi una volta è ormai in stato di degradazione totale, e numerose bande di delinquenti vi si sono insediati trovando il terreno ideale per le loro scorrerie più facili. Tu appartieni al corpo di polizia e in particolare ad una sezione speciale. Il tuo lavoro consiste nèl pattugliare a piedi le strade del quartiere assegnatoti tenendole pulite e impedendo che gli onesti cittadini vengano molestati dai malviventi. Sapendo delle tue origini il tuo capo ti ha assegnato alla tua zona d'origine dove sfruttando le tue coonscenze di gioventù potrai muoverti allo stesso modo dei tuoi avversari, se non meglio, conoscendo tutti gli anfratti e i nascondigli. Ma purtroppo sulla tua strada troverai numerosi individui, anche di terribile aspetto, che cercheranno di ostacolarti e fermarti. Ma a nulla varranno i loro sforzi, tu avrai sempre la meglio.

JOYSTICK PORTA 2

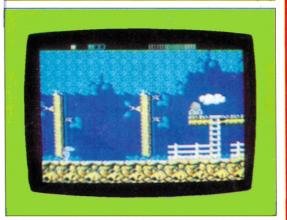
FUOCO inizio gioco
Tasti da definire

CIUFF CIUFF

I ferrovieri stanno facendo da qualche tempo delle astensioni dal lavoro e quindi molti avrebbero intenzione di improvvisarsi macchinisti, soprattutto quando stanchi dopo una giornata di lavoro non trovano il treno per tornare a casa. Ecco che Ciuff Ciuff vi mette alla guida di una locomotiva di vecchio stampo con la quale dovrete percorrere dei tracciati stabiliti per collegare varie città tra di loro. Potrete muovere avanti, indietro, più veloce o più lento, ma dovrete stare attenti a molte cose: binari morti, massi sulle rotaie, locomotori che vengono in senso inverso o che sembrano rincorrervi, rotaie interrotte e perché no alle volte ponti interi crollati. Sembra semplice, ma vedrete che presi dalla foga della velocità incapperete in uno di questi guai, con penalità inimmaginabili.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

OCIO

Dopo anni di avvincenti avventure come agente segreto del suo governo la nostra amica talpa si era finalmente decisa a mettersi a riposo e con i molti denari guadagnati dalle sue imprese aveva programmato un viaggio nei Caraibi per godersi finalmente il mare e il sole. Ma purtroppo gli alieni non erano contenti di quanto avevano raggiunto conquistando altri mondi ed erano fermamente intenzionati ad impadronirsi anche della Terra. Dopo aver mandato nel nostro mondo vampiri ed altre mostruose creature stavano seminando il panico ovunque. Allora i suoi ex capi chiamarono la nostra amica e le chiesero di darsi ancora una volta da fare per riportare la tranquillità ovunque. I suggerimenti da dare sono veramente pochi, ma siamo certi che con le vostre esperienze precedenti riuscirete a portare a termine la vostra missione.

JOUYSTICK PORTA 2

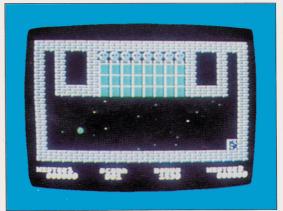
P pausa
RUN/STOP fine gioco
SPAZIO arma finale

GOAL

Ormai le partite dei mondiali di calcio hanno tenuto molti di voi davanti ai teleschermi per apprendere quale squadra sarebbe giunta in finale, nella speranza naturalmente che la formazione preferita riuscisse a superare le varie fasi del combattimento, se così si può chiamare. Ma ecco anche per provare delle emozioni in prima persona, nel tentativo di segnare il maggior numero di goal e di battere il computer o un vostro amico, il nostro gioco dove agonismo, voglia di vincere sono gli stimoli che vi terranno inchiodati alla vostra poltrona. Le regole sono quelle usuali del calcio, non bisogna atterrare gli avversari soprattutto nella propria area o vi verrà assegnato un rigore e non bisogna essere troppo fallosi, pena ammonizioni e squalifiche, e lo scopo ovviamente fare il maggior numero di goal.

JOYSTICK PORTA 1/2

FUOCO inizio gioco

ROOMS

Un nuovo gioco è molto di moda nell'anno 2027. Sul pianeta Vortor è stato messo a punto un nuovo modo di giocare a squash il muro che riceve la palla è fatto di piastrelle colorate, che colpite dalla palla del proprio colore (per cambiare colore alla palla tirate la joystick a voi) scoppiano disintegrandosi. Scopo del gioco è distruggere tutte le piastrelle colorate. Ma attenti se colpite le piastrelle con un colore differente dal loro, questa non subiranno alcun mutamento. Potrete anche con l'aumentare della vostra abilità cercare di distruggere più piastrelle con un solo colpo, facendo rimbalzare la palla, badate però che se sarete sfortunati e la vostra palla toccherà i teschi appoggiati alla parete sarete eliminati. Portato a termine questo già di per sè non facile compito, dovrete cercare di uscire per raggiungere il livello successivo: ce la farete? Attenzione potrete giocare in competizione con un vostro amico o il computer.

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO inizio gioco

FLEXY

A causa di una frattura spazio-temporale tridimensionale ti trovi trasportato in un altro mondo, dove vieni rappresentato da una palla rimbalzante. Con la tua palla dovrai superare le 124 zone che ti separano dalla frattura per ritornare nel tuo mondo. Le varie zone non sono però innocue ma ovunque nascono pericoli e insidie che ti renderanno veramente difficile il proseguire. Potrai anche sparare per eliminare gli alieni che cercano di eliminarti, dal momento che ti considerano un individuo a loro ostile. Potrai raccogliere i punti di domanda e gli altri bonus che incontrerai sul tuo cammino, per aumntare le tue capacità di offesa o per sperimentare emozioni affascinanti. Ma state bene attenti: prontezza di riflessi e capacità decisionali immediate vi saranno necessari se vorrete riuscire ad arrivare alla fine indenni. Buona fortuna!

JOYSTICK PORTA 2

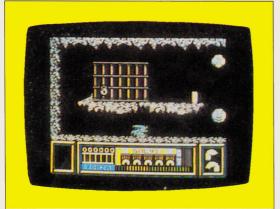
FUOCO	inizio gioco
F1	spegne allarme nemici
F7	colore bordo fine gioco

ROLLING

Siamo nell'anno 2515, dappertutto regna il disordine e la confusione, putroppo anche i documenti della confederazione galattica sono stati per un'inspiegabile ragione portati all'inceneritore stellare. Ora però una commissione intergalattica sta cercando di risistemare tutte le posizioni contabili e documentarie dell'impero e ha richiesto all'ufficio centrale confederale tutti i documenti. Come fare per non svelare il terribile segreto? L'unico modo possibile sarà quello di cercare le copie di tali documenti custodite in chissà quale luogo nei numerosi uffici confederali. Aiuta il nostro amico robottino a portare a termine il suo compito o per tutti sarà veramente la fine.

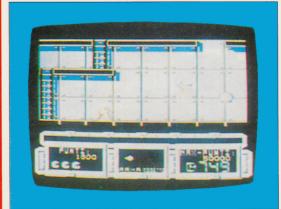
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

SPRING

Anche per una molla la vita può essere molto difficile. Il nostro amico Spring, infatti, stufo della vita monotona che trascorreva a casa sua, dopo aver salutato tutti si è avventurato nel mondo della fantasia, dove però ad ogni angolo si celano pericolose avventure e terribili nemici che vogliono fargli la pelle. Saltellando a destra e a sinistra, camminando a capriole, accompagna Spring a casa, perché ormai si è reso conto che «casa dolce casa» non è un eufemismo. Ma attenti, Spring per difendersi può usare i proiettili che lancia però solo nel senso di direzione. Usando tutta la tua abilità e prontezza di riflessi trova la strategia migliore per superare i vari ostacoli e soprattutto ricorda che il nostro amico non è invulnerabile e si è messo nelle tue mani per giungere sano e salvo a casa.

JOYUSTICK PORTA 2

K definisce tasti
FUOCO inizio gioco

THE DROID

Rodolfo, il nostro eroe è disperato. La sua bella amata, la principessa Amelia, promessagli in sposa dal Re Sargon, è stata rapita dal perfido diavolo di Speggian, un terribile alieno che, ostile da anni al buon e vecchio Sargon, ha trovato l'unico modo per renderlo infelice, togliergli la cosa più amata, la figlia. Ma ecco che Rodolfo dovrà, seguendo il suo intuito, addentrarsi nell'astronave spaziale del malefico alla ricerca della sua bella. Ma qui dovrà fare molta attenzione ai mille pericoli e trabocchetti ivi nascosti: come vermi assorbi-energia, pozze di acqua bollente. Ricordatevi inoltre che potrete, se riuscirete a raggiungere le bacheche con le armi, cambiare i vostri mezzi di difesa.

JOYSTICK PORTA 2

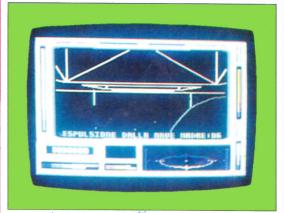
FUOCO inizio gioco

THE BIG RACE

Sullo schermo sono indicati sette corridori, ognuno con abilità e pezzi diversi. Dopo aver scelto quale impersonare afferra la tua motocicletta e siediti sicuro per iniziare la corsa più eccitante che ti sia mai capitata. Sentirai infatti il motore del tuo potente mezzo ruggire; potrai ascoltare lo stridere dei pneumatici durante le curve nelle chicane. Dovrai usare i freni, cambiare , ascoltare i giri del motore e aumentare la potenza per sfruttare il motore a fondo se non vorrai essere superato. In questa eccitante corsa passo dopo passo sarai in lotta con gli altri mezzi, i tuoi avversari, e il tempo. Dovrai usare tutte le tue capacità per superare i diversi livelli che aumenteranno progressivamente di difficoltà e sterzare appropriatamente per affrontare le differenti curve muovendo la testa per inclinarti a destra o a sinistra.

JOYSTICK PORTA 1

SPAZIO	fuoco
2	destra
CTRL	sinistra
1	accelera
←	frena

VECT

Il loro compito era sterilizzare mondi inabitati ma qualche cosa era andato storto ed ora si trovavano nel nostro sistema solare con il fermo intento di sterilizzare la Terra e le colonie lunari. Alcuni caccia interstellari inviati per fermare questa immensa potenza che avanzava inesorabile non avevano più dato segni di vita. Venne quindi stabilito che la potenza di questi alieni era veramente molto forte; bisognava raggiungere il centro di comando della potenza aliena per riuscire ad arrestarla. La tua nave è equipaggiata con i migliori strumenti, dotata di velocità iperspazio e con l'aiuto di un co-pilota sarai in grado di manovrarla al meglio. Le regole non esistono, dovrai rischiare molto se vorrai avere dei risultati, ma non troppo. I laser dei tuoi nemici sono mortali ma non se non starai nel loro raggio a lungo: muoviti in continuazione. Riuscirai a distruggere gli alieni prima che distruggano la Terra e il genere umano?

JOYSTICK PORTA 2

A	accelerare
H	iperspazio
2	computer navigazione
1	schermo generale
3	sistema solare
Z	decelerare
F1/F3/F5/F7	schermi quadranti
SPAZIO	ritorno computer navigazione

THE DUEL: TEST DRIVE II

Con tutte le buone simulazioni automobilistiche in 3D in circolazione oggi, *Test Drive* non incontrerebbe certo il successo che ebbe all'epoca della sua uscita. Esso sfruttava la potenza dell'Amiga soltanto nelle superbe immagini delle auto, che però si vedevano solo negli schermi introduttivi. Il gioco poi era lento e incerto, e quindi la versione 64 fu meglio ricevuta di quella, discutibile, per l'Amiga. Da allora, la versione 64 non ha avuto molta concorrenza(e ora il suo seguito dimostra che la Accolade ha dormito sugli allori.
Fino a un paio d'anni fa, in tutti i giochi automobilistici c'erano una Ferrari Testarossa e una Porsche 911: adesso sono tutti passati alle più recenti Ferrari F40 e Porsche 959, e anche *The Duel* si adegua. Potete scegliere l'auto che preferite per sfidare in una corsa clandestina un pilota controllato dal computer. Apparentemente, la scelta non influenza l'esito del gioco, però è una buona scusa per esibire dell'ottima grafica nello schermo del titolo.
A differenza del gioco precedente, *The Duel* non si svolge tutto su una serpeggiante strada di montagna, ma per il resto tutto è rimasto immutato. La metà inferiore dello scher-

mo è occupata dallo sterzo e dal cruscotto, e non si tratta di riempitivi, ma di cose utili. Un puntino sul volante indica l'ampiezza della sterzata, il contagiri e il tachimetro funzionano e un indicatore sulla destra mostra che marcia avete ingranato. Anche lo specchietto retrovisore funziona, e vi avverte se siete inseguiti.

L'orizzonte è a poche centinaia di metri davanti all'auto, e quindi anche in rettilineo non c'è molto tempo per prepararsi ad affrontare gli ostacoli. Ciò rende difficile anche superare, ma a volte per superare si ha anche a disposizione la comodità di una terza corsia. Per gran parte del gioco si ha un buon effetto di velocità, ma le cose si complicano quando appaiono altre automobili; finché procedono nel vostro stesso senso, tutto bene, ma se però vengono dalla direzione opposta, le vedete solo per tre o quattro inquadrature prima che vi oltrepassino o che vi vengano addosso. Lo sterzo ha una risposta lenta e assai poco realistica: quando occorre sterzare bruscamente, si ottiene solo un graduale movimento nel senso desiderato, e non è certo questa la risposta di una 959 o di una F40!

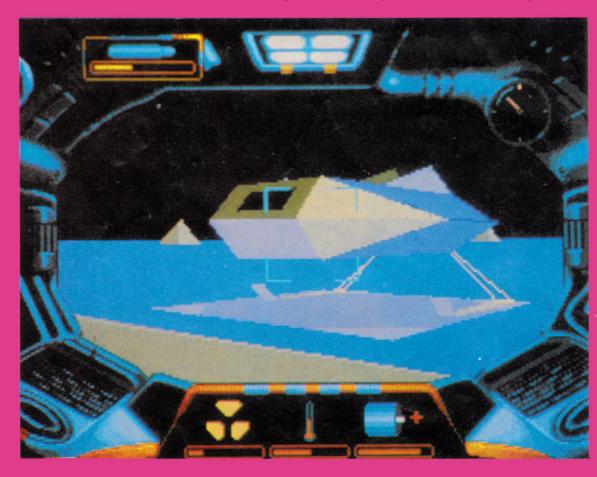
La sequenza dello scontro, già presente (e criticata) nel primo gioco, non è stata migliorata: possibile che i programmatori non abbiano saputo escogitare qualcosa di più drammatico di un parabrezza incrinato? Anche in questo gioco c'è di mezzo la polizia, però disponete di un rivelatore radar che vi avverte dei suoi agguati, e in ogni caso distanziare le auto della polizia non è un problema.

Di nettamente migliorato rispetto al primo gioco c'è la varietà degli scenari: anche se i livelli non sono molto variati, il nuovo schema di colore rende le cose un po' più interessanti. C'è anche un'opzione per accelerare il gioco: alcuni dettagli ne sono sacrificati, però il ritmo (almeno teoricamente) diventa più animato.

Confrontato a *Power Drift*, per esempio, *The Duel* è molto meno convincente nel dare l'impressione della velocità, ma tuttavia come simulazione è più completo e realistico: non sarà un gioco eccezionale, ma certamente è molto gradevole. ●

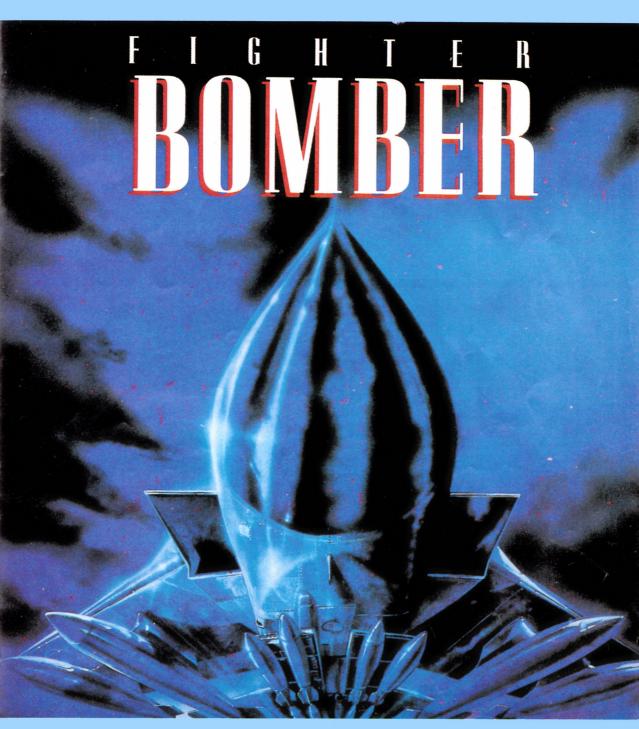
INFESTAT

Una piccola colonia spaziale è stata invasa e distrutta da una banda di predoni alieni. Nella parte del capitano Kal Solar, dovrete raggiungere la colonia e, soli, penetrare nel sistema sotterraneo, trovare le uova degli alieni, distruggerle e poi annientare il pianeta portandone a massa critica la centrale nucleare. Cosa volete che sia, di questi tempi, fare esplodere un pianeta? E poi, non volete che uno solo dei dannati alieni vi possa sfuggire!
Gli alieni però non sono la sola cosa che dovrete affrontare: sulla superficie del pianeta verrete attaccati da orde di piccoli ragni e da guardie robot omicide tutt'altro che piccole. Se riuscirete a penetrare nel sottosuolo (non

ION

vi diremo come), troverete altre insidie: oltre a parecchie zone radioattive, ci sono anche dei robot e dei computer impazziti e ostili. Persino le porte possono essere letali. In parecchi casi, si tratta di doppie porte: per aprire la seconda porta, occorre prima aver chiuso la prima, ma se vi dimenticate di farlo... bum! Il vostro compito è un po' facilitato dalla tuta spaziale che indossate, e che vi fornisce l'ossigeno, vi scherma dal calore e dalle radiazioni e dispone di un fucile laser montato su una spalla e di un computer che funge anche da sistema di navigazione, permettendovi di non perdervi nel labirinto sotterraneo di tunnel e di porte.

La tuta vi fornisce inoltre un notes, un'anali-

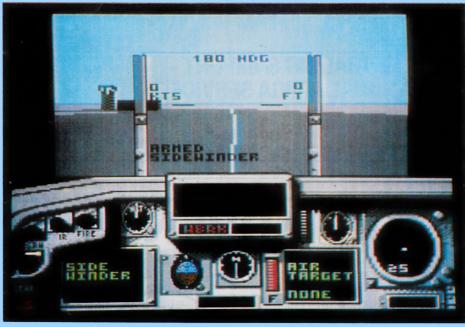
simi fisica immediata degli oggetti, un inventario di ciò che avete a disposizione e — soprattutto — il sistema di puntamento del fucile laser. Purtroppo però le batterie e l'ossigeno della tuta non sono inesauribili, e dovrete rifornirvene dalle capsule che troverete disseminate nel complesso.
La grafica (specialmente quella del magnifico schermo d'apertura) è eccezionale: non è superveloce come in **Conquerer** o in **Starglider 2**, però è molto dettagliata e ricca di vettori. Dopo un po' che si gioca, ci si accorge che, proprio grazie alla grafica, l'atmosfera è straordinariamente realistica.
Una delle sale, poi, è davvero paurosa, grazie ad un'enorme testa volante dagli occhi di fuoco che si rivolge verso di voi... e che può uccidervi se solo vi sfiora. Il realismo è tale che a volte si ha la tentazione di togliersi il casco per sfuggire al senso di claustrofobia.
Infestation è un gioco incredibile, e occorre assolutamente averlo.

●

Ci sono numerose simulazioni di volo, alcune serie e altre meno serie, ma sarà difficile trovare un gioco più divertente di **Fighter Bomber**, l'ultima simulazione di volo dell'Activision. Come in **Gunship**, dovete compiere una serie di missioni prima di poter accedere alle missioni più avanzate e difficili, ma qui finiscono le somiglianze. Ciò che rende **Fighter Bomber** decisamente superiore a tutti gli altri giochi analoghi è la sua grafica, tutta in 3D solido, che rende più realistici sia il volo

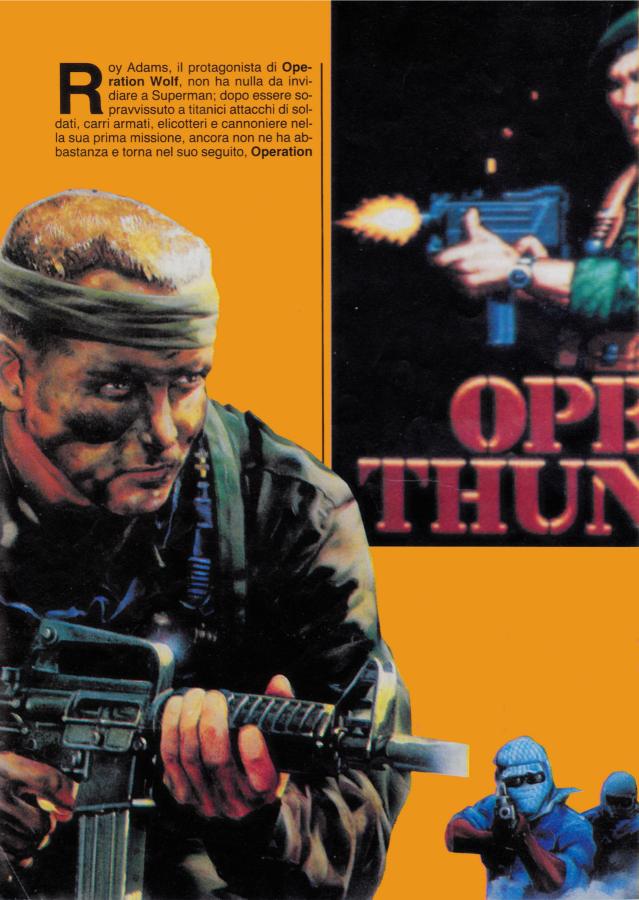
che le ambientazioni. I dettagli del terreno sono scarsi, ma ciò che c'è è ottimo. Questo nuovo effetto grafico è frutto di lunghi studi della Vektor Grafix, lunghi studi più che giustificati dall'ottimo risultato finale.

Per prima cosa, bisogna però osservare che pilotare gli aerei è così semplice che il gioco ci perde in realismo, ma d'altro canto, ciò non spiacerà ai gicatori meno dotati per il volo. Un'altra cosa che occorre osservare è che le istruzioni accluse alla versione 64 sono uguali a quelle di tutte le altre versioni. Perché indurre l'utente del 64 a credere che la sua versione sia uguale a quella Amiga, per esempio, salvo poi accorgersi che nella versione Amiga si hanno a disposizione sette bombardieri e sette avversari, e nella versione 64 solo un bombardiere e tre avversari? Ma, a parte queste pecche, vediamo invece cosa fa di **Fighter Bomber** un gioco così divertente. Tanto per cominciare, per il periodo d'addestramento potete scegliere tra quattro diverse situazioni: il decollo, il bombardamento di un ponte, il volo libero a 30.000 piedi e l'atterraggio. Dopo esservi così allenati, potrete affrontare in breve le missioni vere e proprie, che diventano man mano sempre più difficili e con avversari sempre più accaniti.

All'inizio di ogni missione, ve ne viene comunicato lo scopo e potere osservare una mappa su cui sono indicati gli obiettivi. A questo punto, dovrete scegliere le armi più adatte ad affrontare le situazioni che vi si presenteranno. Attenzione: scegliendo le armi sbagliate, siete già morti prima ancora di decollare, quindi prima della scelta studiate sul manuale le prestazioni delle varie armi a vostra dispo-

sizione.
Le missioni sono di quattro tipi, e in ciascuna di esse dovrete compiere quattro diverse operazioni. I comandi degli aerei sono semplici, e bastano una decina di tasti e il joystick per volare. Con altri dieci tasti, potete selezionare le varie inquadrature dall'interno e dall'esterno della carlinga oltre che i bengala e le misure antiradar.

Dopo aver provato la straordinaria versione Amiga, la versione 64 di **Fighter Bomber** può lasciare piuttosto delusi, ma del resto bisogna pensare che tra le due macchine c'è una bella differenza, e in ogni caso anche nella versione 64 l'Activision ha fatto di tutto per realizzare un'ottima simulazione e un gioco assai divertente.

ca. ba.

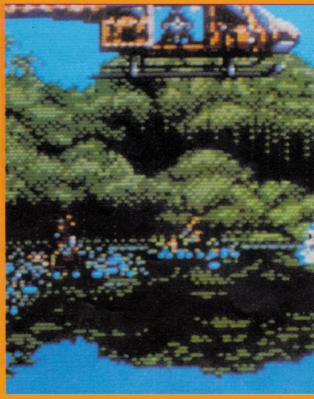
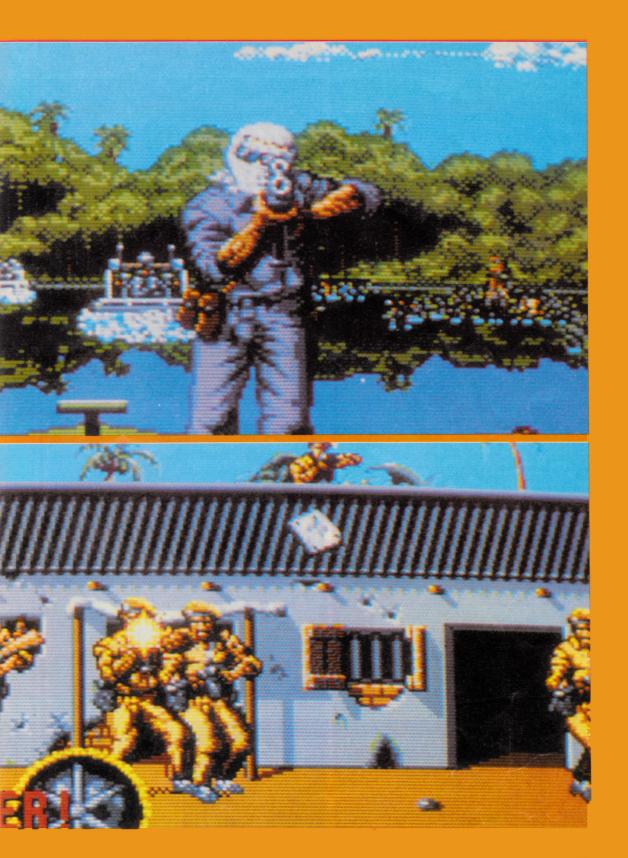
Roy Adams, il protagonista di **Operation Wolf**, non ha nulla da invidiare a Superman; dopo essere sopravvissuto a titanici attacchi di soldati, carri armati, elicotteri e cannoniere nella sua prima missione, ancora non ne ha abbastanza e torna nel suo seguito, **Operation**

Thunderbolt. Questa volta, poiché gli avversari sono ancor più formidabili che nella prima avventura, Roy è aiutato dal fido Hardy Jones. Un DC10 in volo da Parigi a Boston è stato dirottato e si sta dirigendo verso il Medio Oriente. I terroristi chiedono il rilascio dei propri compagni incarcerati, e minacciano di uccidere il capitano dell'aereo se le autorità non si piegheranno. In seguito però la situazione si rivela ancor più difficile del previsto, poiché attorno all'aereo c'è un intero esercito a scoraggiare ogni tentativo di salvataggio. Paracadutati ai bordi del territorio nemico, dovrete affrontare ben otto livelli di sangue, sudore e lacrime prima di giungere ad eliminare l'ultimo terrorista e liberare gli ostaggi.

A differenza del predecessore, **Operation Thunderbolt** ha inizio con i protagonisti che corrono per una strada, osservati in una prospettiva tridimensionale in prima persona. I soldati vi vengono incontro dall'orizzonte, accogliendovi con una gragnuola colpi, ma ciascuno di essi può essere eliminato con un sol colpo. Ogni tanto appaiono anche degli elicotteri: per farli esplodere occorre colpirli direttamente parecchie volte, oppure con una granata.

Nel corso del gioco, vi vengono paracadutati caricatori, granate, giubbotti antiproiettile, riserve d'energia e mirini per i mitragliatori: questi ultimi si possono ottenere anche sparando ai cani e ai gatti che attraversano lo schermo (non preoccupatevi, non fanno che strillare e correre via, illesi). Gli effetti tridimensionali della versione da bar erano buoni, ma nella versione Amiga (malgrado una miglior grafica) gli edifici ai lati della strada non si muovono in modo molto realistico.

Il secondo livello è già un grosso migliora-

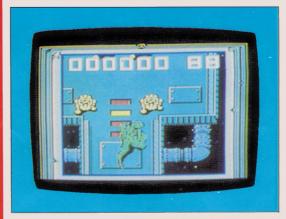
mento: il gioco (che scrolla da sinistra a destra, come in **Operation Wolf**) si fa molto più difficile. Il nemico è ora armato fino ai denti di coltelli, granate e lanciarazzi, e vi viene addosso a bordo di autoblindo oppure vi prende di mira dall'alto di torrette inespugnabili. Cercate per prima cosa di eliminare gli avversari armati di lanciarazzi, ma non concentratevi troppo a lungo su un singolo avversario se non volete essere travolti dal cocktail di esplosivi che vi lanciano contro.
Giunti al terzo livello, siete più che mai nei guai. A bordo di una vecchia jeep, percorrerete a rompicollo una strada sconnessa affrontando carri armati, aerei da caccia e soldati. Qui il 3D funziona molto meglio che al primo livello, con una animazione più veloce e più realistica. Tutti i livelli successivi si alternano tra lo scrolling orizzontale e le vedute tridimensionali.
Le pistole della versione da bar sono state sostituite dai controlli del mouse, che qui rispondono decisamente meglio che in **Operation Wolf**. Nel modo a due giocatori si può giocare con due joystick oppure con due mouse. I due mouse funzionano ottimamente in sintonia, ma giocando con i due joystick sparare velocemente e con precisione è molto più difficile, il che è un peccato, poiché non saranno molti i giocatori che avranno a disposizione due mouse.
La grafica di **Operation Thunderbolt** è ottima, ed è quanto meno all'altezza di quella della versione da bar. Oltre ai grandi sprite dei nemici e delle esplosioni, ci sono anche degli eccellenti schermi statici tra un livello e l'altro. La strana intonazione della sintesi vocale di **Operation Wolf** in questo seguito è stata esagerata con ottimi effetti drammatici in dialoghi non privi d'ironia. Anche gli effetti sonori sono stati ampliati, e vanno dal "ping" di una pallottola che colpisce un coltello all'uggiolare dei cani e al costante rumore del fuoco di mitragliatrice che erompe dagli altoparlanti. All'inizio c'è un bel riassunto della vicenda, accompagnato dalla musica marziale di Jonathan Dunn.
Come al solito, la Ocean ha realizzato un'ottima conversione, eliminando tra l'altro i numerosi cambiamenti di dischetto di **Operation Wolf**. Con una grafica e una meccanica di gioco che rivaleggiano con quelle della versione da bar, **Operation Thunderbolt** è certamente destinato ad essere un ulteriore successo per la Ocean.

Cristina Barigazzi

ELEKTRO RATS

Alla fabbrica di circuiti stampati sembrano essere nei pasticci, qualche cosa non va per il verso giusto e tutto il lavoro che viene terminato dalle macchine ha dei difetti. Non sembra possibile riuscire a trovare una soluzione a questo grosso guaio, ma ecco che un geniale scienziato ha pensato a qualche cosa di veramente speciale: utilizzare i topolini ammaestrati del circo. Dopo averli miniaturizzati con una macchina di sua invenzione pensa infatti di farli viaggiare sui circuiti di rame per ripararli utilizzando dei centri di ricambio e dopo aver fatto rifornimento dei pezzi necessari. Sembra veramente tutto fantastico, è vero, ma la cosa vi sembrerà reale se giocherete a questo eccezionale gioco. State solo attenti che palle o ingranaggi rotanti non bombardino di radiazioni il vostro amico topo.

JOYSTICK PORTA 1/2

K	tasti
F3	joystick 1
F5	joystick 2
FUOCO	inizio gioco
S	pausa sì
U	pausa no
RUN/STOP	fine gioco

FOLLOW

Il nostro giovane e il suo alieno amico sono riusciti a superare numerose prove e sono arrivati finalmente nei domini dove l'alieno vive. Qui la loro missione consisterà nel riparare un computer al quale manca un pezzo. L'alieno dovrà lottare contro robot scatenati dal padrone del mondo mentre il giovane dovrà fornire all'alieno le palle robot con cui aprire le porte perché devono raggiungere la stanza del padrone. Raccogliete i fiori che incontrerete sul vostro cammino perché vi saranno indispensabili alla fine del gioco. fate molta attenzione, guardatevi le spalle e mettetecela veramente tutta per riuscire a liberare il padrone dalla pazzia che lo affligge e per causa della quale ha seminato la tirannia ovunque.

JOYSTICK PORTA 2

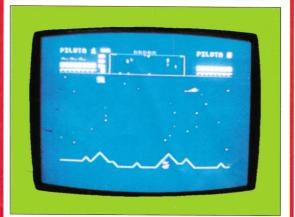
O	sinistra
P	destra
Q	sopra
A	sotto
SPAZIO	fuoco
CONTROL	pausa

MAD

Un'altra missione è arrivata alla fine e dopo aver portato a termine il tuo compito puoi finalmente ritornare a casa. Ma proprio quando tutto ti sembrava finito, avevi quasi mollato, ecco che i tuoi avversari si fanno più agguerriti e dopo averti incastrato in agguato, stanno mettendocela tutta per impedirti un tranquillo ritorno. Dovrai quindi mettere a frutto tutta l'esperienza maturata in questo periodo di guerriglia per fare fuori uomini e mezzi corazzati, anche elicotteri e mezzi anfibi. Le armi in tuo possesso sono veramente poche, le munizioni quasi finite, ma potrai rifornirti furbescamente da quelle che i tuoi nemici lasciano stoltamente incustodite. Gli uomini si abbattono più facilmente mentre i mezzi meccanici spesso richiedono l'utilizzo di bombe. Buona fortuna, amico, devi farcela!

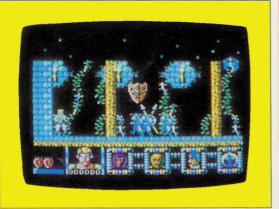
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
SPAZIO	lancia razzi

GUNSHIP

Sei il comandante di un favoloso astrocaccia. La base interstellare situata sull'avamposto Blackground è stata attaccata da orde di volturiani desiderosi di impossessarsi dei prestigiosi ed avanzatissimi strumenti che si trovano al suo interno. Questi strumenti vengono usati per la coltivazione in serra di prodotti vegetali e i volturiani hanno bisogno di aumentare la loro produzione alimentare se vogliono sopravvivere. Ma la Confederazione ha inviato te per impedire che l'attacco abbia buon fine, anche perché naturalmente anche la Confederazione ha necessità di aumentare la produzione visto il crescente aumento della popolazione. Distruggi tutto quanto viene rilevato dal tuo radar e fai bene attenzione a tutto quanto è in movimento, perché non solo la collisione con le astronavi nemiche ti sarà fatale ma queste cercano di difendersi con molto accanimento.

JOYSTICK PORTA 1/2

F1	1 giocatore
F3	2 giocatori

TEAM

I 4 Difensori vigilano sulla Terra per mettere fine alle rapine e agli incresciosi episodi di violenza, ma fra tutti c'è un terribile nemico che cerca di fare il possibile per ostacolarli. Questa volta ha pensato bene di rapire i loro figli e di portarli nelle segrete della sua fortezza, minacciando di ucciderli se i Difensori interferiranno con i suoi piani. Ma il leader del team decide di entrare da solo nella fortezza sperando di riuscire a trovare i ragazzini e liberarli. Solo in casi eccezionali il Difensore chiamerà i suoi amici in aiuto, due per la eccezionale forza, uno per la magia. Munito di una pistola laser inizia il gioco con una serie di scudi protettivi e dovrà muoversi rapidamente per non farsi rilevare dai sistemi di allarme. Se troverà alcune cose speciali potrà aumentare il potere delle sue armi, ma soprattutto dovrà raggiungere la stanza del trono, dove si deciderà il destino dei ragazzi ma soprattutto del mondo.

JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP pausa
SPAZIO aiuto

ROCK

Questa volta imprsonerete un pugile che, raggiunto l'apice della carriera, vuole ottenere a tutti i costi il titolo mondiale della categoria. Le prove da passare per raggiungere questa ambita posizione sono 5, sfidare i massimi pugili sul mercato per dimostrare di essere veramente quello che ha le migliori qualità e che è quindi degno di indossare la cintura di campione unico. Avrete un tempo limite nel quale mettere a k.o. il vostro avversario, che potrete scegliere nella rosa dei vostri avversari, in base alle sue caratteristiche fisiche. Se riuscirete nel vostro intento otterrete una buona borsa e la possibilità di sfidarne un altro fino ad eliminarli uno ad uno. Ma se pensate di non essere abbastanza in forma potrete anche scegliere di allenarvi per essere più grintosi nel combattimento contro i vostri amici.

JOYSTICK PORTA 1/2

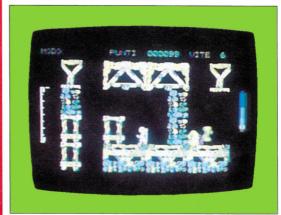
FUOCO inizio gioco
F1 pratica

BOOM!

La tua missione è veramente speciale, da te dipendono molte cose ma soprattutto il futuro dell'umanità e mano a mano che avanzi troverai sempre maggiori informazioni sullo scopo finale. All'inizio ti trovi all'interno di un'atronave infestata da strani individui mostruosi che dovrai eliminare prima che ti distruggano, poi potrai accedere al computer centrale dal quale, in base alle tue disponibilità finanziarie, potrai ottenere vite omaggio, armamenti speciali e ritornare al punto di riferimento nel quale riempire le bombole del tuo jet pack. Dopo di che potrai finalmente raggiungere il teletrasportatore (assomiglia ad un lampione) e seguendo attentamente il faro guida cercare di raggiungere il posto successivo nel quale otterrai altri indizi. Stai molto attento a non perdere tutte le vite a tua disposizione o con te finiranno le speranze di tutti.

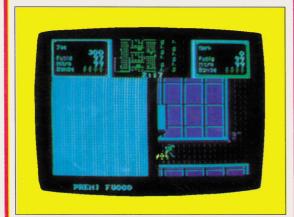
JOYSTICK PORTA 2

Q	su
O	destra
P	sinistra
A	seleziona
SPAZIO	fuoco

NUCLEAR

La guerra nucleare è purtroppo scoppiata distruggendo quasi tutto sul pianeta. Ma a causa delle radiazioni nella miniera di diamanti di Walguard è successa una cosa stranissima, i diamanti sono diventati enormi e di grandissimo valore. Non solo, hanno assunto delle colorazioni particolari che li rendono ricercatissimi tra l'epoca popolazione rimasta in vita. Il nostro eroe è un minatore, che dovrà purtroppo muoversi dentro una tuta manovrata con un jet-pack e che dopo essersi introdotto nella miniera dovrà vedersela con ogni genere di mostruosità meccaniche in continuo movimento che se le prendono con chiunque non sia loro familiare (sono i robot che una volta lavoravano nella miniera). Il suo compito consisterà nel raccogliere il maggior numero di gioielli possibili, usando con attenzione tutto quanto incontrerà sul suo cammino: serbatoi, contenitori vari, e alla fine cercare di ritrovare l'uscita.

JOYSTICK PORTA 2

4	inizio gioco

ACTION

La stazione orbitale di Andromeda ha perso il contatto con la Terra e una schiera di uomini cibernetici prodotta dal computer centrale si è impadronita dell'Immensa astronave che sta ora dirigendo ad altissima velocità verso il sistema solare dove, se riuscirà a raggiungerlo, metterà in pericolo la sopravvivenza della specie umana. Prima che questo accada e in un lasso di tempo calcolato il colonnello Ryan, il più famoso e addestrato guastatore del braccio centrale della Galassia, dovrà intrufolarsi nella stazione e attivare ad uno ad uno i moduli di autodistruzione dell'immenso complesso. Ciascuno dei moduli è abilmente mimetizzato sotto segni convenzionali nel pavimento che sono sfuggiti all'attenzione del cervello macchina. Per combattere l'impari lotta nei vari livelli il colonnello Ryan potrà attingere alle numerose riserve di munizioni nei punti strategici dei corridoi.

JOYSTICK PORTA 2

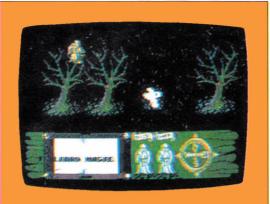
FUOCO inizio gioco

MOSQUITO STARS

Molti pensano che gli insetti siano fastidiosi, come zanzare, mosche, ragni, ma ce ne sono altri che sono molto piacevoli da vedersi come libellule, farfalle che hanno colori molto belli. Gli insetti nella nostra avventura sono tutti di uno stesso tipo: malvagi. Di notte e di giorno atterrano sulla Terra per rapire i ragazzini lasciati anche solo temporaneamente incustoditi dai genitori e li portano nel loro mondo spaziale. Ma una mamma si è stufata di assistere impotente a questa razzia e ha deciso di darsi da fare per eliminare i predatori. Con la sola forza dello sguardo, dopo essersi però munita di uno speciale razzo per muoversi, si libra nell'aere alla ricerca degli insetti, ma soprattutto di quelli che colpiti lasciano cadere i ragazzini rapiti e che dovrà raccogliere prima che tocchino terra. Un compito veramente molto difficile ma se sarete abili avrete la meglio.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

ERBE

Nel piccolo villaggio di Little Borgain una volta le cose andavano molto bene. Tutti gli abitanti erano in amicizia tra di loro e soprattutto nessuno era in grado di formulare magie. Anche se alcuni andavano nel bosco per raccogliere erbe da fare tisane o le acquistavano al negozio di Tubby, nessuno era in grado di formulare magie. Anche se alcuni andavano nel bosco per raccogliere erbe da fare tisane o le acquistavano al negozio di Tubby, nessuno era mai riuscito a fare delle pozioni magiche. Ma quando fu trovato un libro che riferiva di magia, alcuni che riuscirono a leggerlo come Learico e suo fratello Alarico diventarono matti. Infatti due estati o tre dopo il ritrovamento il vecchio Alarico riuscì a tramutare suo fratello in una rana. Ma anche se dopo una settimana questi riprese le umane fattezze tra di loro non fu più come prima. Tra di loro cominciò una faida e tu dovrai impersonare Learico che tenta di difendersi da suo fratello. Raccogli le erbe per poter pronunciare le parole magiche, ma per miscelarle dovrai prima andare al tuo calderone. Ma ricorda che alcune magie possono essere usate solo una volta, mentre altre sono ripetibili. Inoltre dal momento che alcune magie sono molto distruttive, impara ad averne il controllo. La rosa dei venti sullo schermo ti indicherà il luogo dove si trova tuo fratello.

JOYSTICK PORTA 2

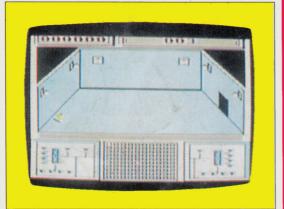
FUOCO + JOY AVANTI	prende erbe
FUOCO + JOY INDIETRO	videata pentola
FUOCO	arma e lancia magia

THE MAN

Una banda di malfattori si è introdotta nella banca centrale di Dungeon City ed ha rubato un infinito numero di sacchetti di monete dei poveri risparmiatori. Ma attenzione, Man è tornato! Il nostro supereroe è nuovamente qui e piroetta e saltella continuamente dappertutto per una nuova supertattica. Questa volta armato e mortale, pronto per combattere e tu dovrai usare la sua formidabile coltellata per aprirti la strada attraverso la grande fossa di lava infestata da rettili e dentro e fuori dall'iperspazio. Riuscirai ad avere l'agilità mentale per mettere nel sacco i nemici e raccogliere i tesori in oltre 40 diaboliche e malvagie situazioni? Raccogli tutti i sacchetti di monete nel corretto ordine e avrai anche un bonus.

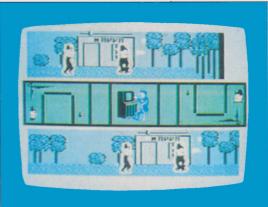
JOYSTICK PORTA 2

Q	su
N	sinistra
M	destra
A	giù
X	coltellata
RESTORE	fine gioco

G.P.L.R.

Come bene aveva appreso durante il breve periodo di addestramento subipnotico Rosco e i suoi due eroici compagni dovevano raggiungere e disinnescare il pericoloso generatore di discontinuità che gli alieni di Vegar II avevano abilmente celato nel centro del labirinto-fortezza di Exagor. Armato delle più moderne armi disponibili, il nostro eroe dovrà compiere la sua missione guidato dal radar da polso che gli indicherà costantemente la distanza dall'obiettivo.
Come unica precauzione ricordati di uscire per tempo dalla stanza in cui lancerai la bomba al plasma o anche per te sarà la fine.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

SMILZO E CICCIO

Senz'altro a tutti piace vedere le vecchie comiche del film muto alla TV, ma a quanti di Voi piacerebbe avere una parte in quelle divertenti scene. Ecco il gioco per Voi. Lo scopo del gioco è tirare delle torte in faccia al vostro avversario, prima che le abbia tirate contro di voi. Usando la bicicletta, dove è possibile e se il tuo avversario non ti fa cattivi scherzi, come far cadere chiodi, dovrai localizzare il tuo nemico, colpirlo sempre che tu sia in possesso di una torta (R di fianco all'icona della torta).
Per facilitarti nel tuo compito accanto ai personaggi sono disegnate delle icone che indicano che cosa sta trasportando. Potrai scegliere se impersonare lo smilzo o il ciccio, contro il computer o contro un tuo amico e ricorda inoltre di bere, ma non alcolici, prima di finire disidratato per colpa delle sudate causate dalle corse.

JOYSTICK TASTI CURSORE

JOY 1 smilzo
JOY 2 ciccio
SHIFT LOCK pausa

VHS VIDEOCASSETTA VHS
IL RITMO DEL BRASILE
LA LAMBADA IN VIDEO
L'UNICA CHE TI INSEGNA A CASA TUA LA DANZA DELL'ANNO
UN CORSO COMPLETO PER TUTTI
LA LAMBADA
CORSO COMPLETO
IL RITMO DEL BRASILE
L. 23.900
IN VIDEO
UN MAESTRO BRASILIANO VI INSEGNA TUTTI I SEGRETI PER BALLARE LA DANZA PIÙ PROVOCANTE ED ECCITANTE DELL'ANNO
a sole L. 23.900
DIRETTAMENTE A CASA VOSTRA
BUONO D'ORDINE VALIDO PER UNA COPIA DI "LA LAMBADA"
SI DESIDERO RICEVERE LA VIDEO CASSETTA LA LAMBADA alla seguente condizione:
(sbarrare con una crocetta)
☐ INVIO ASSEGNO ALLEGATO - L. 23.900
☐ A MEZZO VAGLIA POSTALE - L. 23.900
☐ CONTRASSEGNO - L. 23.900 - (+ L. 3.500 per spese postali)
(Scrivere in stampatello)
Cognome
Nome
Via
N.
C.A.P.
Città
Prov.
Tel.
Firma
(Se il richiedente è minorenne occorre la firma di un genitore)
Per richiedere LA LAMBADA compili e spedisca questo tagliando in busta chiusa o incollato su cartolina postale a:
E.P.I. - V.le Certosa 288 - 20156 Milano
ATTENZIONE: la preghiamo di restituire il tagliando compilato in ogni sua parte, perchè solo così il suo ordine sarà regolare.

RITAGLIA LUNGO IL BORDO
SEGNATO IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA TUA
CASSETTA SCRIVENDO
IL TUO NOME

PROGRAMMI PER CBM 64

HIT PARADE

CBM 64 HIT PARADE

SU QUESTA CASSETTA

LATO A

LATO A — COUNTER

1 BALOON - DESTROYER
3 DRAGON - MOSAICO
5 MULTIPLY - KNICK AND KNOCK
7 CIUFF - OCIO
9 GOAL - ROOMS
11 FLEXY - ROLLING
13 SPRING - THE DROID
15 THE BIG RACE

LATO B

LATO B — COUNTER

16 VECT - ELEKTRO
18 FOLLOW - MAD
19 GUNSHIP - TEAM - ROCK
21 BOOM! - NUCLEAR
23 ACTION - MOSQUITO STARS
25 ERBE - THE MAN
27 G.P.L.R.
29 SMILZO E CICCIO

QUESTA CASSETTA
E`DI

NOME

COGNOME

VIA

CITTA

ANNOTAZIONI